

GAME BOY ADVANCE

AGB-BCWE-USA



CATWOMAN™

INSTRUCTION BOOKLET
LIVRET D'INSTRUCTIONS



PLEASE CAREFULLY READ THE SEPARATE HEALTH AND SAFETY PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO® HARDWARE SYSTEM, GAME PAK OR ACCESSORY. THIS BOOKLET CONTAINS IMPORTANT HEALTH AND SAFETY INFORMATION.

IMPORTANT SAFETY INFORMATION: READ THE FOLLOWING WARNINGS BEFORE YOU OR YOUR CHILD PLAY VIDEO GAMES

WARNING - Seizures

- Some people (about 1 in 4000) may have seizures or blackouts triggered by light flashes or patterns, such as while watching TV or playing video games, even if they have never had a seizure before.
- Anyone who has had a seizure, loss of awareness, or other symptom linked to an epileptic condition should consult a doctor before playing a video game.
- Parents should watch when their children play video games. Stop playing and consult a doctor if you or your child have any of the following symptoms:

Convulsions
Altered vision

Eye or muscle twitching
Involuntary movements

Loss of awareness
Disorientation

To reduce the likelihood of a seizure when playing video games:

1. Sit or stand as far from the screen as possible.
2. Play video games on the smallest available television screen.
3. Do not play if you are tired or need sleep.
4. Play in a well-lit room.
5. Take a 10 to 15 minute break every hour.

WARNING - Repetitive Motion Injuries and Eyestrain

Playing video games can make your muscles, joints, skin or eyes hurt after a few hours. Follow these instructions to avoid problems such as tendinitis, carpal tunnel syndrome, skin irritation or eyestrain:

- Avoid excessive play. It is recommended that parents monitor their children for appropriate play.
- Take a 10 to 15 minute break every hour, even if you don't think you need it.
- If your hands, wrists or arms or eyes become tired or sore while playing, stop and rest them for several hours before playing again.
- If you continue to have sore hands, wrists or arms or eyes during or after play, stop playing and see a doctor.

WARNING - Battery Leakage

Leakage of battery acid can cause personal injury as well as damage to your Game Boy. If battery leakage occurs, thoroughly wash the affected skin and clothes. Keep battery acid away from your eyes and mouth. Leaking batteries may make popping sounds.

To avoid battery leakage:

- Do not mix used and new batteries (replace all batteries at the same time).
- Do not mix alkaline and carbon zinc batteries.
- Do not mix different brands of batteries.
- Do not use nickel cadmium batteries.
- Do not leave used batteries in the Game Boy. When the batteries are losing their charge, the power light may become dim, the game sounds may become weak, or the display screen may be blank. When this happens, promptly replace all used batteries with new batteries.
- Do not leave batteries in the Game Boy or accessory for long periods of non-use.
- Do not leave the power switch on after the batteries have lost their charge. When you finish using the Game Boy, always slide the power switch OFF.
- Do not recharge the batteries.
- Do not put the batteries in backwards. Make sure that the positive (+) and negative (-) ends are facing in the correct directions. Insert the negative end first. When removing batteries, remove the positive end first.
- Do not dispose of batteries in a fire.

The official seal is your assurance that this product is licensed or manufactured by Nintendo. Always look for this seal when buying video game systems, accessories, games and related products.



Nintendo does not license the sale or use of products without the Official Nintendo Seal.

THIS GAME PAK WILL WORK ONLY WITH THE
GAME BOY® ADVANCE VIDEO GAME SYSTEM.

TEEN

TM



Mild Language
Mild Violence
Sexual Themes

ESRB CONTENT RATING www.esrb.org

LICENSED BY



NINTENDO, GAME BOY, GAME BOY ADVANCE AND THE OFFICIAL SEAL ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
© 2001 NINTENDO. ALL RIGHTS RESERVED.

TABLE OF CONTENTS

STARTING THE GAME.....	4
COMPLETE CONTROLS	5
INTRODUCTION.....	9
PLAYING THE GAME	10
HINTS AND TIPS.....	19
SAVING AND LOADING.....	20

For more info about this and other titles, check out EA GAMES™ on the web at www.eagames.com.

STARTING THE GAME



1. Turn OFF the power switch on your Nintendo® Game Boy® Advance. Never insert or remove a Game Pak when the power is ON.
2. Insert the *Catwoman*™ Game Pak into the slot on the Game Boy® Advance. To lock the Game Pak in place, press firmly.
3. Turn ON the power switch. The Legal screen appears.
4. Press the **A** Button to advance to the Title screen.
5. When the Title screen appears, press **START** to advance to the Main menu.

COMPLETE CONTROLS

Master these controls and take charge of this leather-clad beauty.

MENU CONTROLS

Highlight Option	+ Control Pad
Select Option	A Button
Previous Screen	B Button

BASIC CONTROLS

Move Catwoman	+ Control Pad
Run	Tap + Control Pad direction twice
Jump/Leap/Drop From Wall	A Button (+ + Control Pad for directional jump)
Wall Climb	A Button + + Control Pad (in direction of wall)
Chimney Jump	A Button + + Control Pad (in direction of wall) then A Button + + Control Pad (in direction of opposite wall)
Wall Run	+ Control Pad + R Button (hold) (alongside wall); A Button at end of run for extra distance
Pole Jump	R Button to fully swing; A Button to release; + Control Pad ↓ to drop
Change Swing Direction	+ Control Pad ⇌ (in direction you want to swing)
Action	B Button
Stealth Mode/Stand	L Button
Pause Game	START

Wall Climb

Forget about taking the elevator. Catwoman can scale one-story buildings with ease. She can even hang on to walls for a time when her claws are drawn – useful when she needs to perform a Chimney Jump.

Chimney Jump

To reach the tops of taller buildings, Catwoman can leap up from wall to wall in locations where the walls are close enough together.

Wall Run

Catwoman can employ a slick wall run to get over obstacles or cross gaps – e.g., if two ledges on a wall are separated by a large gap, Catwoman can leave one ledge by running on all fours up the back wall in a graceful arc over to the other ledge.

Pole Jump

Catwoman's gymnastic mastery really shines when she uses horizontal poles to swing out of trouble – or simply to get where she needs to go in style.

COMBAT CONTROLS

Capoeira Style

When it comes to a fight, Catwoman's fluid hand-to-hand Capoeira fighting technique in combination with her prowess with the whip can buy time and get her out of trouble. Forward and backward flips, sweeping kicks, handstand kicks and more can be used to knock back or coerce opponents.

TIP: Hunting down rare golden gems enables Catwoman to increase her Reflex Bar more quickly (see *Gems and the Reflex Bar* on p. 10).

When near enough to her prey, Catwoman assumes a fighting stance. Press the **+**Control Pad to circle or engage her foe, break off to target a different adversary, or make a swift exit.

Landing enough hits to fully illuminate a Reflex Jewel enables Catwoman to enter Power Mode (if it's been unlocked). See *Power Mode and the Reflex Jewels* on p. 11.

Basic Attacks

Basic Attack	Tap B Button
Block/Bullet Evasion	+Control Pad + A Button

Advanced Attacks

Hunting down enough scattered blue gems and rare gold gems bestows Catwoman with superior hand-to-hand combat moves when she completes a scene and unlocks them (see *Gems and the Reflex Bar* on p. 10).

NOTE: With each new Cat State you unlock, B Button Capoeira attacks become even more devastating (see Cat States on p. 14).

Power Mode	L Button + R Button when Reflex Jewel (under Reflex Bar) is fully illuminated
Running Attack	+Control Pad + B Button (when unlocked)
Jump Hit	B Button (when jumping over foe)
Stealth Hit	B Button (behind foe in Stealth mode)
Spin Hit	+Control Pad ⇄ ⇅ (when near foe)
Low Spin Attack	Tap B Button 3 times (when unlocked)
Top Spin Attack	Tap B Button 4 times (when unlocked)
Rear Attack	B Button (when behind target)

Whip Controls

Catwoman can use her signature weapon to tether or knock objects towards a foe – or to drag them towards her.

Whip Lash	Tap the B Button (when out of kick range)
Tether Foe	Press and hold the B Button (when unlocked)
Tether Object	B Button (hold then release)
Tether and Drag	Tether foe then tap the B Button to drag foe closer (when unlocked)
Tether, Drag, and Kick	Tether foe then tap the B Button twice (when unlocked)

When its abilities have been unlocked, Catwoman can use her whip to grapple objects such as trash cans, lamps, and candlesticks, or to activate items such as switches.

TIP: The whip can attach permanently to a ‘throw’ object as long as the B Button is held. When an object is tethered and an adversary is closing in, Catwoman automatically targets the nearest foe.

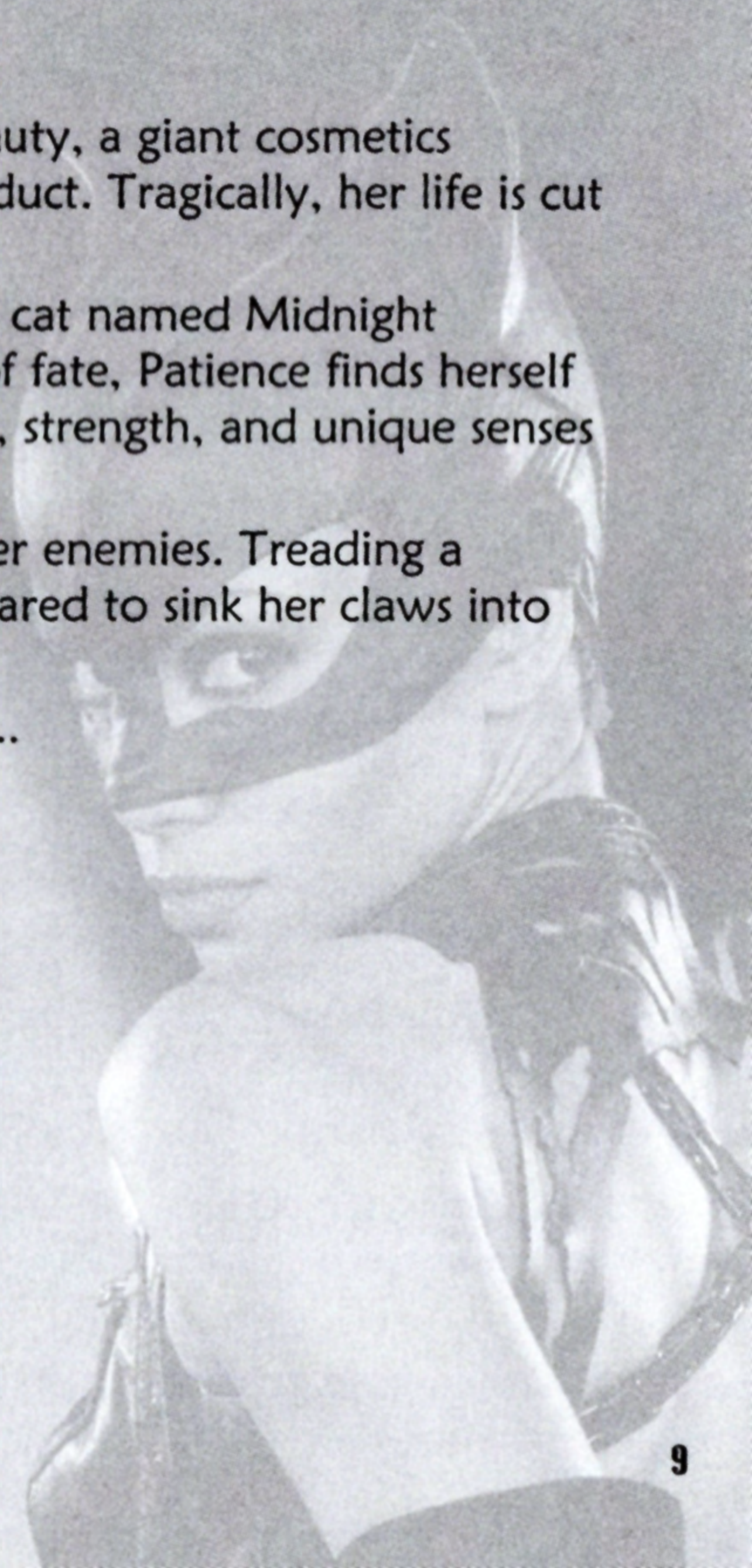
INTRODUCTION

Patience Philips is a shy, sensitive artist who works for Hedare Beauty, a giant cosmetics company on the verge of releasing a revolutionary anti-aging product. Tragically, her life is cut short after she stumbles across a dark corporate secret.

As her body lies washed up on a beach, an otherworldly Egyptian cat named Midnight happens upon her and brings her back to life. In a mystical twist of fate, Patience finds herself reborn as a supernatural being empowered with the agility, speed, strength, and unique senses of a cat.

Beautiful and mysterious, Catwoman vows to exact revenge on her enemies. Treading a thin line between good and bad, she is wild, dangerous, and prepared to sink her claws into anyone who dares cross her path.

There's a new feline in town and the temperature is about to rise...



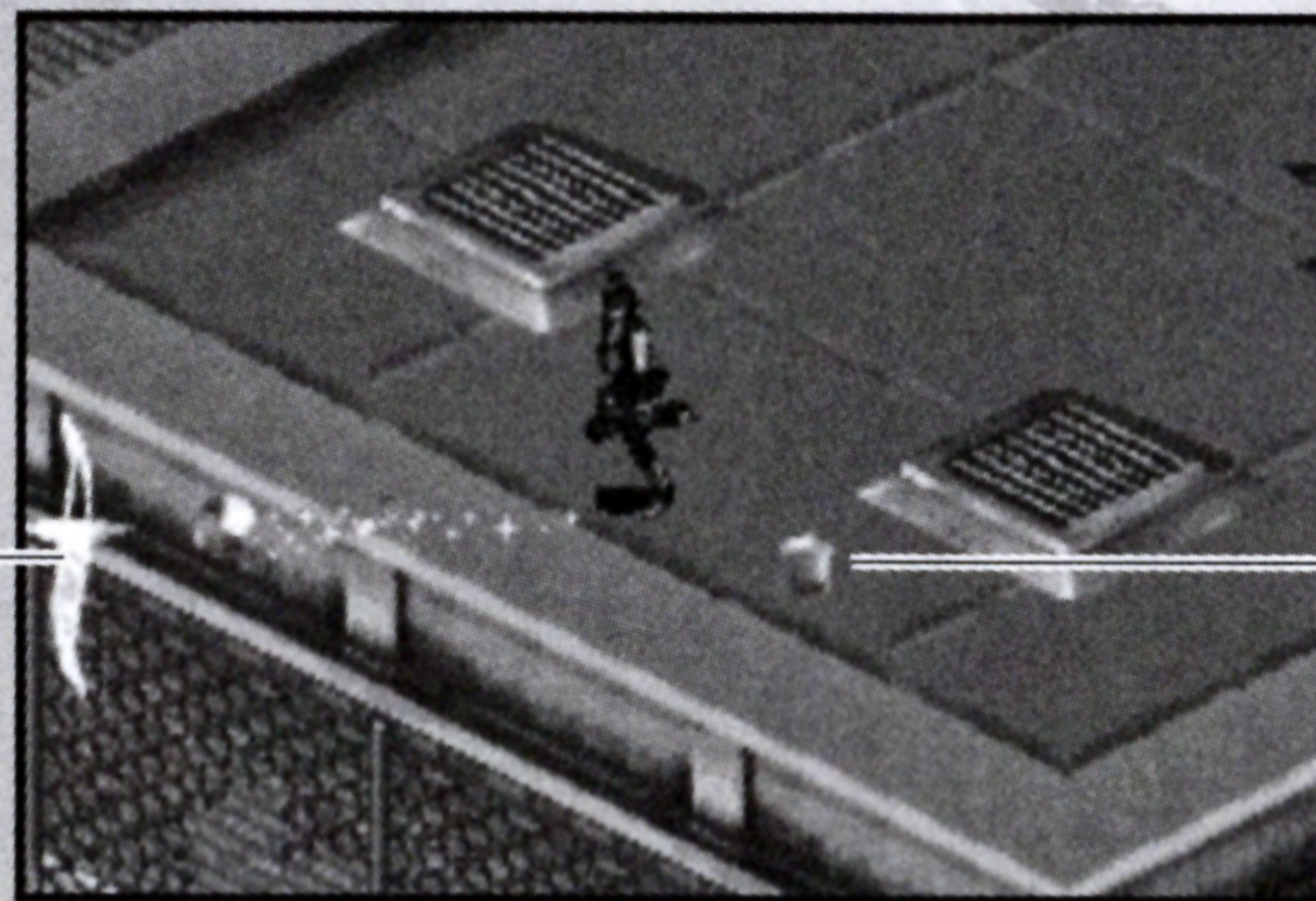
PLAYING THE GAME

Empowered by the extraordinary abilities of Midnight, Catwoman is now ready to sweep aside all who would stand between her and her quest for vengeance. Guide her to drag those responsible for hiding a dark corporate conspiracy into the light of justice. Her mastery of the urban jungle is about to begin....

GEMS AND THE REFLEX BAR

Scattered throughout her urban environment are shiny blue treasures that Catwoman just can't resist. They're not only pretty, they also serve a purpose – collect them to boost her Reflex Bar.

The Reflex Bar



Gems

As Catwoman collects gems her Reflex Bar appears in the bottom left of the screen. As the bar increases, so does her ability to withstand hits and falls. When Catwoman sustains damage, the bar decreases. Catwoman faints if it becomes empty and she loses all of her gems.

Valuable gold gems can also be found in the city. They're harder to track down, but they boost her Reflex Bar faster than the blue gems.

POWER MODE AND THE REFLEX JEWELS

Once you unlock a special Power mode at the end of a level, a Reflex Jewel appears below the Reflex Bar. From then on, landing successful attacks on opponents gradually illuminates this Jewel. When it's fully illuminated, Catwoman can fly into a dominating Power mode for a short time, enabling her to hit twice as hard.

NOTE: Unlocking successive Cat States prolongs the amount of time Power mode lasts (see Cat States on p. 14).

There are three separate Reflex Jewel levels to unlock. When Catwoman and the Jewel are fully illuminated, press the **L** Button + **R** Button to unleash her focused fury.

Fully illuminate a Reflex Jewel and enter Power mode.

Catwoman flashes indicating that she's in Power mode.



STEALTH MODE

Like any other feline that's hungry for prey, Catwoman can use her enhanced hunting ability to slip unnoticed through the shadows of the city in pursuit of her unwary quarry. Press the **L** Button to make her crouch down on all fours ready to slip through the shade, silent and invisible to any unsuspecting foe – as long as she remains in the shadows.

TIP: When in Stealth Mode, Catwoman is able to watch patrol routes and take out guards while remaining undetected. This enables her to plan her next move more easily and explore more of her surroundings.

Remaining crouched and unseen in the shadows of the city until it is safe is one way of avoiding trouble. Judging when to be seen – and when *not* to be seen – is an art that Catwoman must master.

STEALTH HIT

When unlocked, this special attack enables Catwoman to silently approach an adversary from behind and apply a stranglehold with her whip. Hold the **B** Button when a red cat's eye icon appears above the foe to activate this special grapple mode and watch 'em squirm as she silently takes them down.

TIP: Rapidly tap the B Button for a quicker takedown.

Wait for the red cat's eye icon to appear before pouncing.



CAT SENSE

Catwoman instinctively employs her heightened Cat Sense to forewarn her of danger or hunt unsuspecting prey. When using her Cat Sense, a green filter covers the screen and the camera reveals the spot where Catwoman's attention is drawn.

NOTE: Cat Sense is activated automatically.

Cat Sense: Catwoman senses her quarry's scent trail...



Sight

Piercing the darkness as if it were daylight, Catwoman's enhanced sense of sight not only enables her to master her environment when the lights are out, it can also reveal the path to a goal that is crucial to her objectives. Her heightened sight also helps her pick out objects that she may find useful.

Scent

Catwoman's unerring sense of smell enables her to sniff out scent trails, indicating the likely location of potential bad guys.

Sound

Most adversaries really don't know how much noise they make, which makes it much easier for Catwoman to determine where they're lurking and what they're planning – they're not even safe behind brick walls.

CAT STATES

As Catwoman advances along her quest, she gets tougher. When unlocked, each Cat State bestows Catwoman with a permanent increase in the damage she dishes out. Each successive Cat State also prolongs the time Power mode lasts. Collect enough gems and progress far enough to unlock two more Cat States. Catwoman begins her quest in 'Kitten' Mode:

THE THREE CAT STATES

Kitten Mode (already available)	Power mode lasts for 10 seconds
Minx Mode	Power mode lasts for 15 seconds
Panther Mode	Power mode lasts for 20 seconds

ADVERSARIES

Anyone who stands in the way of Catwoman's quest for vengeance and justice is prey to be toyed with. Thugs, guards, and even cops are fair game. Just leave them dazed and confused enough to appreciate what a bad mistake they made to cross Catwoman's path.

Keep an eye on the energy bar that appears above a foe's head – it decreases as Catwoman lands successful hits. She can stun or completely knock out opponents if she lands enough blows. Keep an eye on Catwoman's own Reflex Bar – if she takes too much punishment, it's all over.

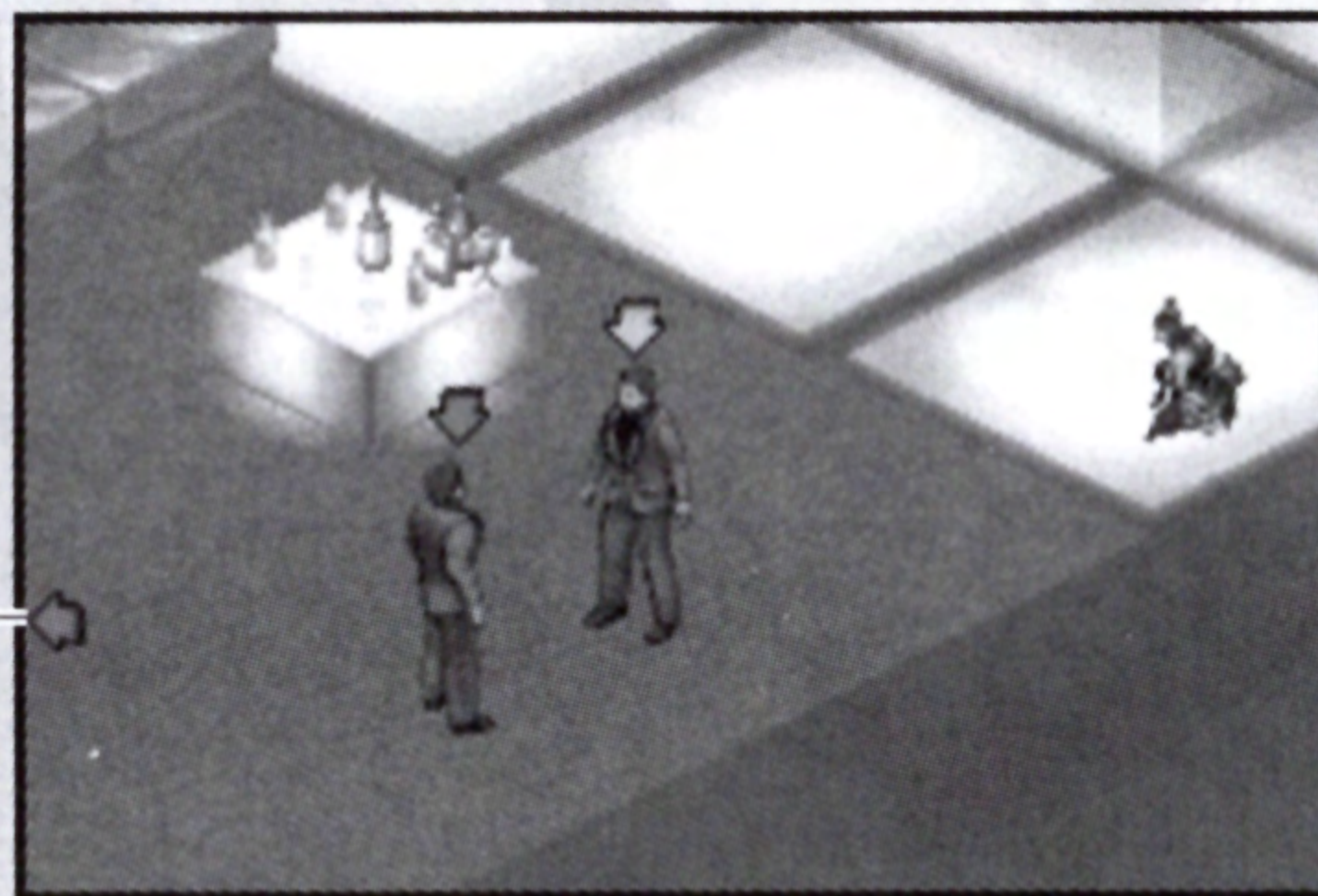
Stunned opponents will get to their feet after a couple of seconds.



TIP: Bad guys with walkie-talkies are trained to call for backup. Best to take care of them quickly before they have a chance.

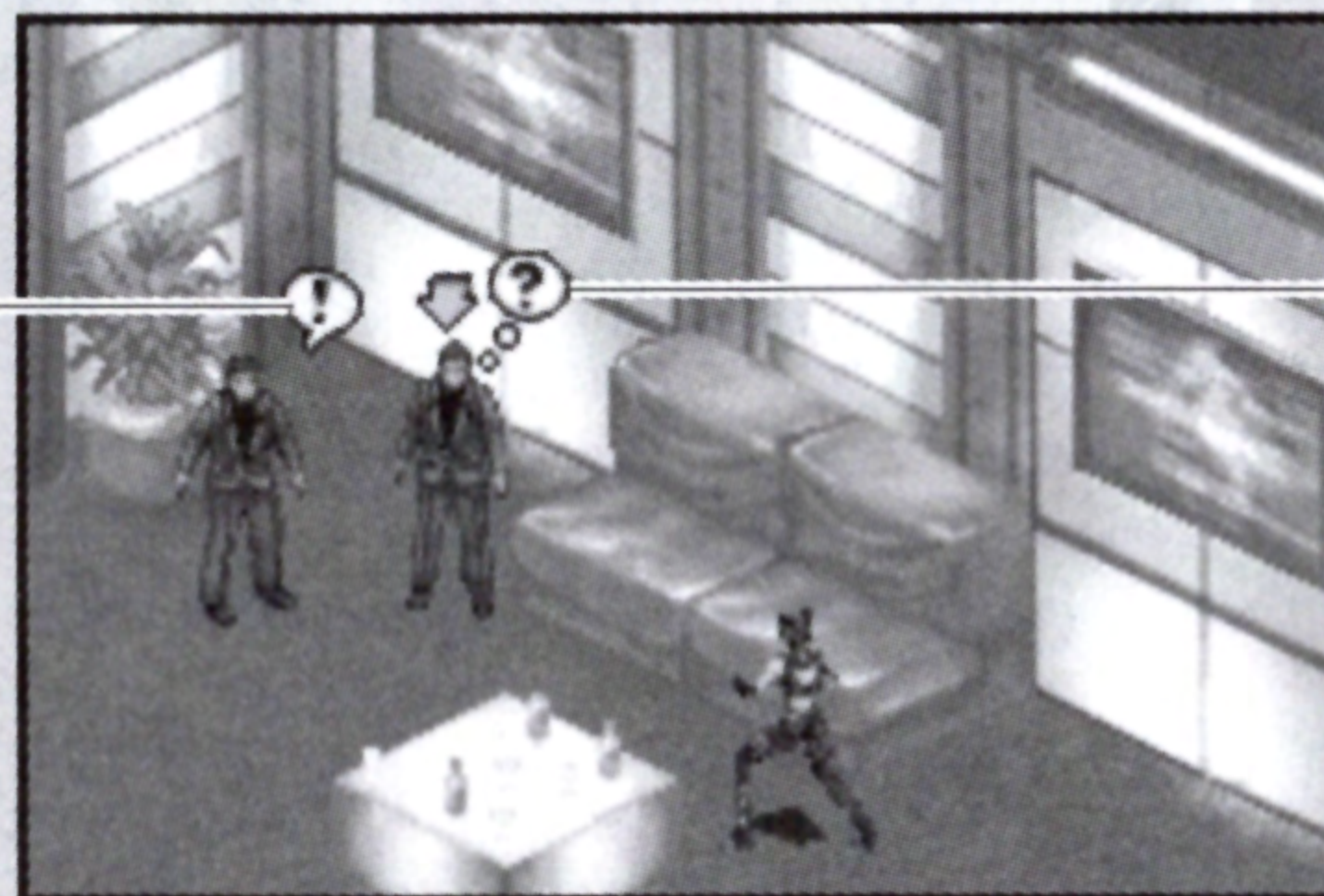
Catwoman's Cat Sense detects the direction of potential adversaries (indicated by arrows at the edge of the screen). Green arrows indicate it's safe to move. Red arrows mean that she's at risk of moving into an adversary's line of sight, or that she's already been spotted.

Direction of nearest foes.



If Catwoman is heard or spotted, icons appear above the heads of adversaries:

If there's an exclamation mark, Catwoman has been spotted. Time to run or rumble.



If there's a question mark above a bad guy's head, Catwoman has been heard and the adversary is searching for her.

BULLET EVASION

Look out for bad guys packing heat. A green crosshair indicates when Catwoman is being targeted with a weapon. Keep an eye on it. If it locks onto her and turns red, it's almost time to say goodnight, kitty.



Avoid the target locking on. Deal with the threat immediately.

Catwoman's best chance to evade a swift demise is to use her natural athleticism. Keep moving to make it difficult for a weapon to lock onto her; better still, whip the weapon right out of the enemy's grasp, or deal with the threat up close and personal. If it does lock onto her, she has just a second to get herself out of trouble – and this is one cat that doesn't have nine lives to spare.

LASERS AND SECURITY CAMERAS

Lasers hinder Catwoman's movement and harm her or subdue her if she touches them. Patience and cunning are the best ways to get around them.

The easiest way to combat security cameras is to stay out of their beams in the first place. Setting off a security camera alarm makes life even more difficult for Catwoman.

END OF SCENE SUMMARY

When Catwoman completes a scene, a rundown of the percentage and number of gems she collected in the scene appears.

If she's performed particularly impressively and collected enough gems, a new Power Mode, Cat State, Whip, or Capoeira move is unlocked.

PAUSE MENU

Press **START** to pause the game and access the Pause menu.

Resume

Back to the game.

Load

Load a previously saved game.

Options

Adjust game settings or roll the credits.

Controls

Lists game controls and choose from CLASSIC or ISOMETRIC controls.

Sleep Mode

Save battery power and resume a current game session later. Press and hold **SELECT** + **L** Button + **R** Button to recover from Sleep mode.

HINTS AND TIPS

- Pay attention to the in-game tutorials to master the art of getting Catwoman around the city in her trademark style.
- When Catwoman performs a Wall Run, press the **A** Button at the end of the run to cat-leap extra distance. Remember she can also use this move to get over obstacles.
- To grab a higher pole when pole swinging, hold the **R** Button, then press the **A** Button when Catwoman reaches the top of her swing.
- To perform a huge Pole-Jump, hold the **R** Button to make a complete turn around a pole, then press the **A** Button when Catwoman's facing in the direction you want to swing. Timing the release well is very important.
- Keep on the lookout for security cameras and guards with walkie-talkies. Both alert backup if Catwoman is spotted. Using Stealth mode wisely can help deal with these threats.
- Bear in mind that when Catwoman walks on all fours, she's slow and quiet. When on two feet, she's more visible – even in the shadows – and louder when she walks or runs. Approach adversaries from the rear to lessen the risk of being spotted.
- Catwoman can remain quiet in Stealth mode even when she leaps.
- The Stealth Hit is the only attack Catwoman can launch in Stealth mode.
- If you can't figure out where Catwoman needs to go, crouching into Stealth mode can help her reach more of her surroundings.
- A dialogue bubble appearing over a character's head means that Catwoman can enter into a conversation with them.

SAVING AND LOADING

Saving

The game automatically saves at the end of a completed scene and the beginning of a new scene.

Loading a Saved Game From the Main Menu

1. Select CONTINUE SAVED GAME.
2. Select a previously saved game and press the **A** Button.

NOTE: To return to a previous option before loading, press the **B** Button.

Loading a Saved Game During Gameplay

1. Press **START** to access the Pause menu.
2. Select LOAD.
3. Select a previously saved game and press the **A** Button.

LIMITED 90-DAY WARRANTY

Electronic Arts Limited Warranty

Electronic Arts warrants to the original purchaser of this product that the recording medium on which the software program(s) are recorded (the "**Recording Medium**") and the documentation that is included with this product (the "**Manual**") are free from defects in materials and workmanship for a period of 90 days from the date of purchase. If the Recording Medium or the Manual is found to be defective within 90 days from the date of purchase, Electronic Arts agrees to replace the Recording Medium or Manual free of charge upon receipt of the Recording Medium or Manual at its service center, postage paid, with proof of purchase. This warranty is limited to the Recording Medium containing the software program and the Manual that were originally provided by Electronic Arts. This warranty shall not be applicable and shall be void if, in the judgment of Electronic Arts, the defect has arisen through abuse, mistreatment or neglect.

This limited warranty is in lieu of all other warranties, whether oral or written, express or implied, including any warranty of merchantability or fitness for a particular purpose, and no other representation of any nature shall be binding on or obligate Electronic Arts. If any such warranties are incapable of exclusion, then such warranties applicable to this product, including implied warranties of merchantability and fitness for a particular purpose, are limited to the 90-day period described above. In no event will Electronic Arts be liable for any special, incidental, or consequential damages resulting from possession, use or malfunction of this Electronic Arts product, including damage to property, and to the extent permitted by law, damages for personal injury, even if Electronic Arts has been advised of the possibility of such damages. Some states do not allow limitation as to how long an implied warranty lasts and/or exclusions or limitation of incidental or consequential damages so the above limitations and/or

exclusion of liability may not apply to you. In such jurisdictions, the Electronic Arts' liability shall be limited to the fullest extent permitted by law. This warranty gives you specific rights. You may also have other rights that vary from state to state.

RETURNS WITHIN THE 90-DAY WARRANTY PERIOD

Please return the product along with (1) a copy of the original sales receipt, showing the date of purchase, (2) a brief description of the difficulty you are experiencing and (3) your name, address and phone number to the address below and Electronic Arts will mail a replacement Recording Medium and/or Manual to you. If the product was damaged through misuse or accident, this 90-day warranty is rendered void and you will need to follow the instructions for returns after the 90-day warranty period. We strongly recommend that you send your product using a traceable delivery method. Electronic Arts is not responsible for products not in its possession.

RETURNS AFTER THE 90-DAY WARRANTY PERIOD

If the defect in the Recording Medium or Manual resulted from abuse, mistreatment or neglect, or if the Recording Medium or Manual is found to be defective after 90 days from the date of purchase, please return the product along with (1) a check or money order for \$15.00 made payable to Electronic Arts, (2) a brief description of the difficulty you are experiencing and (3) your name, address and phone number to the address below, and Electronic Arts will mail a replacement Recording Medium and/or Manual to you. We strongly recommend that you send your product using a traceable delivery method. Electronic Arts is not responsible for products not in its possession.

EA Warranty Contact Info

E-mail and Website: <http://techsupport.ea.com>

Phone: (650) 628-1900

EA Warranty Mailing Address

Electronic Arts Customer Warranty

P.O. Box 9025

Redwood City, CA 94063-9025

NOTICE

Electronic Arts reserves the right to make improvements in the product described in this manual at anytime and without notice. This manual and the product described in this manual are copyrighted. All rights reserved. No part of this manual may be copied, reproduced, translated, or reduced to any electronic medium or machine readable form without prior written consent of Electronic Arts, P.O. Box 9025, Redwood City, California 94063-9025.

TECHNICAL SUPPORT—If you need technical assistance with this product, call us at (650) 628-4322. **No hints or codes are available from (650) 628-4322.**

Technical Support Contact Info

E-mail and Website: <http://techsupport.ea.com>

Mailing Address: Electronic Arts Technical Support
PO Box 9025
Redwood City CA 94063-9025

If you live outside of the United States, you can contact one of our other offices.

In **Australia**, contact:

Electronic Arts Pty. Ltd.
P.O. Box 432
Southport Qld 4215, Australia

In the **United Kingdom**, contact:

Electronic Arts Ltd.
P.O. Box 181
Chertsey, KT16 0YL, UK
Phone (0870) 2432435

In **Australia**: For Technical Support and Game Hints and Tips, phone the EA HOTLINE: 1 902 261 600 (95 cents per min.) CTS 7 days a week 10 AM–8 PM. If you are under 18 years of age parental consent required.

CATWOMAN Software ©2004 Electronic Arts Inc. All rights reserved. Electronic Arts, EA, EA GAMES and the EA GAMES logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries.

DC Bullet logo, CATWOMAN and all related characters and elements are trademarks of and © DC Comics.



WBIE LOGO, WB SHIELD: TM & © Warner Bros. Entertainment inc.
(s04)

All other trademarks are the property of their respective owners. EA GAMES™ is an Electronic Arts™ brand.

Important Legal Information

Copying of any video game for any Nintendo system is illegal and is strictly prohibited by domestic and international intellectual property laws. "Back-up" or "archival" copies are not authorized and are not necessary to protect your software. Violators will be prosecuted. This video game is not designed for use with any unauthorized copying device or any unlicensed accessory. Use of any such device will invalidate your Nintendo product warranty. Nintendo (and/or any Nintendo licensee or distributor) is not responsible for any damage or loss caused by the use of any such device. If use of such device causes your game to stop operating, disconnect the device carefully to avoid damage and resume normal game play. If your game ceases to operate and you have no device attached to it, please contact the game publisher's "Technical Support" or "Customer Service" department. The contents of this notice do not interfere with your statutory rights. This booklet and other printed materials accompanying this game are protected by domestic and international intellectual property laws.

AVERTISSEMENT : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LE LIVRET DE PRÉCAUTIONS QUI ACCOMPAGNE CE PRODUIT AVANT D'UTILISER VOTRE APPAREIL, LOGICIEL OU ACCESSOIRE NINTENDO®. CE LIVRET CONTIENT DES INFORMATIONS IMPORTANTES DE SANTÉ ET DE SÉCURITÉ.

INFORMATIONS IMPORTANTES SUR LA SÉCURITÉ AU JEU - VEUILLEZ LIRE LES AVERTISSEMENTS SUIVANTS AVANT QUE VOUS OU VOTRE ENFANT JOUIEZ AVEC DES JEUX VIDÉO

AVERTISSEMENT - Danger d'attaque

Certains individus (environ 1 sur 4000) peuvent avoir des crises d'épilepsie ou s'évanouir lorsque exposés à au clignotement de lumières d'une télévision ou d'un jeu vidéo, même s'ils n'ont jamais eu de crises auparavant.

Toute personne ayant déjà eu une crise d'épilepsie, perdu connaissance ou été victime d'autres symptômes liés à l'épilepsie devraient consulter un médecin avant de jouer à un jeu vidéo.

Les parents devraient surveiller leurs enfants lorsque ceux-ci jouent à des jeux vidéo. Si vous ou votre enfant présentez l'un des symptômes suivants, cessez le jeu et consultez un médecin :

Convulsions

Troubles de la vue

Tics oculaires/musculaires

Mouvements involontaires

Perte de conscience

Désorientation

Pour réduire le risque d'une crise d'épilepsie pendant le jeu :

1. Assoyez-vous où tenez-vous le plus loin possible de l'écran
2. Jouez sur le plus petit écran de télévision possible
3. Ne jouez pas si vous êtes fatigué.
4. Jouez dans une pièce bien éclairée.
5. À toutes les heures, prenez une pause de 10 à 15 minutes.

AVERTISSEMENT - Blessures dues au mouvement répétitif et fatigue oculaire

Après quelques heures de jeu, les jeux vidéo peuvent irriter muscles, poignets et peau. Suivez les instructions suivantes pour éviter des problèmes tels que la tendinite, le syndrome du tunnel carpien, l'irritation cutanée ou fatigue oculaire.

- Évitez le jeu excessif. Les parents devraient surveiller leurs enfants afin que ceux-ci jouent de façon appropriée.
- Prenez une pause de 10 à 15 minutes après chaque heure de jeu, même si vous ne croyez pas en avoir besoin.
- Si vous éprouvez de la fatigue ou douleur au niveau des mains, des poignets ou des bras, cessez le jeu et reposez-vous quelques heures avant de reprendre le jeu.
- Si la douleur persiste lorsque vous reprenez le jeu, cessez le jeu et consultez un médecin.

AVERTISSEMENT - Écoulement de l'acide des piles

L'écoulement de l'acide des piles peut causer des blessures et endommager le Game Boy. S'il y a fuite, lavez minutieusement la peau et les vêtements contaminés. Évitez tout contact de l'acide des piles avec votre bouche ou vos yeux. Un écoulement de l'acide des piles peut provoquer l'apparition de petits bruits secs.

Pour éviter l'écoulement d'acide des piles :

- N'utilisez pas de vieilles piles avec des neuves. (Changez toutes les piles en même temps)
- N'utilisez pas de piles alcalines avec d'autres types de piles.
- Ne mélangez pas différentes marques de piles.
- N'utilisez pas de piles au nickel-cadmium.
- Ne laissez pas de piles usées dans votre Game Boy. Quand les piles perdent leur énergie, le témoin lumineux peut diminuer d'intensité, le son, faiblir et l'écran d'affichage, s'assombrir. Dans ce cas, remplacez promptement toutes les piles par des piles neuves.
- Ne laissez pas les piles dans un Game Boy ou dans un accessoire pendant de longues périodes de non utilisation.
- Quand les piles ont perdu toute leur énergie et quand vous avez terminé de jouer, éteignez l'appareil.
- Ne rechargez pas les piles.
- Insérez les piles du bon côté. Assurez-vous que les signes positifs (+) et négatifs (-) se trouvent en bonne position. Insérez l'extrémité portant un signe négatif (-) en premier. Quand vous retirez les piles, retirez-en l'extrémité portant le signe positif (+) en premier.
- Ne jetez jamais les piles dans les flammes.

Le sceau officiel et la preuve que ce produit a été fabriqué ou sous licence de Nintendo. Recherchez toujours ce sceau lorsque vous achetez des consoles de jeu vidéo, des accessoires, des jeux et d'autres produits de ce genre.



Nintendo interdit la vente et l'utilisation de produits qui ne portent pas le sceau officiel de Nintendo.

CE LOGICIEL NE FONCTIONNE QU'AVEC L'APPAREIL
DE JEU VIDÉO PORTATIF GAME BOY® ADVANCE

ADOLESCENTS



Langage grossier
Légère violence
Thèmes sexuels

Cote du contenu selon l'ESRB www.esrb.org

SOUS LICENCE DE



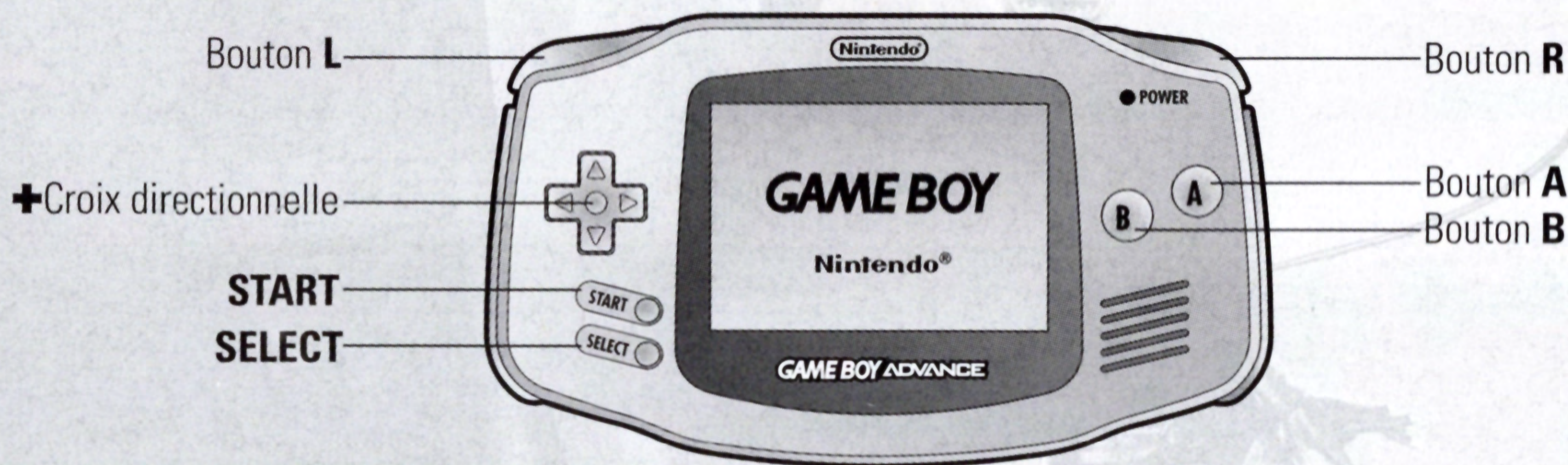
NINTENDO, GAME BOY, GAME BOY ADVANCE ET LE SCEAU OFFICIEL SONT DES MARQUES DE COMMERCE DE NINTENDO.
© 2001 NINTENDO. TOUS DROITS RÉSERVÉS.

TABLE DES MATIÈRES

POUR COMMENCER	30
LISTE COMPLÈTE DES COMMANDES	31
INTRODUCTION.....	35
COMMENT JOUER	36
TRUCS ET ASTUCES	45
ENREGISTREMENT ET CHARGEMENT	46

Pour plus de détails sur ce jeu et sur d'autres jeux, visitez EA GAMES^{MD} sur le web à l'adresse **www.eagames.com**.

POUR COMMENCER



1. Éteignez votre appareil Nintendo® Game Boy® Advance. Ne jamais insérer ni retirer un logiciel lorsque l'appareil est allumé.
2. Insérez le logiciel *Catwoman*^{MC} dans la fente prévue à cet effet. Appuyez fermement pour bien le verrouiller.
3. Allumez l'appareil. L'écran des mentions légales s'affiche.
4. Appuyez sur le bouton **A** pour passer à l'écran titre.
5. À l'écran titre, appuyez sur **START** pour passer au menu principal.

LISTE COMPLÈTE DES COMMANDES

Maîtrisez ces commandes et prenez le contrôle de cette beauté vêtue de cuir.

Commandes de menu

Mettre l'option en surbrillance	➕Croix directionnelle
Sélectionner l'option	Bouton A
Écran précédent	Bouton B

Commandes de base

Courir	Frapper sur la ➕croix directionnelle 2 fois
Déplacer Catwoman	➕Croix directionnelle
Sauter/Bondir/Tomber d'un mur	Bouton A (+ ➕croix directionnelle pour effectuer un saut directionnel)
Escalader un mur	Bouton A + ➕croix directionnelle (en direction du mur)
Sauter de cheminée en cheminée	Bouton A + ➕croix directionnelle (en direction du mur) puis bouton A + ➕croix directionnelle (en direction du mur opposé)
Courir sur un mur	➕croix directionnelle + bouton R (maintenir enfoncé) (près du mur); bouton A à la fin de la course pour parcourir plus de distance
Sauter d'une barre	Bouton R pour un élan complet; bouton A pour lâcher la barre; ➕croix directionnelle ⬇ pour vous laisser tomber
Changer la direction de l'élan	➕croix directionnelle ⇄ (vers la direction désirée)
Action	Bouton B
Mode Discrétion/Position debout	Bouton L
Interrompre la partie	START

- Escalader un mur** Oubliez l'ascenseur. Catwoman peut escalader des immeubles d'un étage facilement. Elle peut même rester agrippée aux murs lorsque ses griffes sont sorties, ce qui est utile lorsqu'elle doit sauter de cheminée en cheminée.
- Sauter de cheminée en cheminée** Pour atteindre le haut d'immeubles plus élevés, Catwoman peut sauter de mur en mur là où les murs sont rapprochés.
- Courir sur un mur** Catwoman peut courir sur les murs pour surmonter des obstacles ou traverser des gouffres. Par exemple, si deux rebords sont séparés par un grand vide, Catwoman peut quitter un rebord en courant gracieusement à quatre pattes en arc sur le mur arrière jusqu'à l'autre rebord.
- Sauter d'une barre** La maîtrise gymnastique de Catwoman se démarque lorsque celle-ci se sert des barres horizontales pour s'élancer hors de zones dangereuses, ou simplement pour se rendre où elle doit aller avec style.

COMMANDES DE COMBAT

Style Capoeira

Lorsque vient le temps de se battre, la technique de combat corps à corps Capoeira fluide de Catwoman ainsi que sa prouesse au fouet l'aident à gagner du temps et à échapper au danger. Servez-vous de pirouettes avants et arrières, de coups de pied circulaires, de coups de pied en appui renversé et autres manœuvres pour faire tomber ou contraindre l'adversaire.

CONSEIL : La découverte de rares gemmes dorées permet à Catwoman de remplir sa barre de vie plus rapidement (voir *Gemmes et la barre de vie*, p 36).

Lorsqu'elle se trouve assez près de sa proie, Catwoman se prépare au combat. Appuyez sur la **+**croix directionnelle pour encercler ou engager le combat, cesser le combat pour cibler un adversaire différent ou pour fuir rapidement.

Réussissez assez de coups pour illuminer complètement le bijou de vie et passer en mode Fauve si celui-ci a été déverrouillé (voir *Mode Fauve et les bijoux de vie*, p. 37).

Attaques de base

Attaque de base	Bouton B légèrement
Bloquer/esquiver les balles	+Croix directionnelle + bouton A

Attaques avancées

Découvrez un nombre suffisant de gemmes bleues et de rares gemmes dorées pour vous mériter des manœuvres supérieures de combat corps à corps lorsque vous terminez une scène (voir *Gemmes et la barre de vie*, p. 36).

REMARQUE : Chaque fois que vous déverrouillez un état de chat, les attaques Capoeira du bouton **B deviennent plus dévastatrices (voir *États de chat*, p. 40).**

Mode Fauve	Bouton L + bouton R lorsque le bijou de vie (sous la barre de vie) est complètement illuminé
Attaque en courant	+Croix directionnelle + bouton B (lorsque déverrouillée)
Attaque en saut	Bouton B (en sautant par-dessus un ennemi)
Attaque furtive	Bouton B (derrière l'ennemi en mode Furtif)
Attaque circulaire	+Croix directionnelle ⇄ ⇅ (lorsque près de l'ennemi)
Coup de pied circulaire bas	Frapper le bouton B 3 fois (lorsque l'option est déverrouillée)
Super coup de pied circulaire	Frapper le bouton B 4 fois (lorsque l'option est déverrouillée)
Attaque par derrière	Bouton B (lorsque derrière la cible)

Commandes de fouet

Catwoman peut se servir de son fouet pour tether ou faire tomber des objets sur un ennemi, ou même pour le tirer vers elle.

Coup de fouet intense	Bouton B légèrement (lorsque trop loin pour donner un coup de pied)
Fouetter l'ennemi	Maintenir bouton B (lorsque déverrouillée)
Fouetter un objet	Bouton B (maintenir puis relâcher)
Fouetter et tirer vers vous	Fouetter l'ennemi puis appuyer légèrement sur le bouton B pour ramener l'ennemi près de vous (lorsque déverrouillée)
Fouetter, ramener et frapper	Fouetter l'ennemi puis appuyer légèrement sur le bouton B 2 fois (lorsque déverrouillée)

Catwoman peut utiliser son fouet lorsque ses habiletés ont été déverrouillées pour manipuler des objets tels que des poubelles, des lampes et des chandeliers ou pour activer des interrupteurs.

CONSEIL : Le fouet peut rester attaché de façon permanente à un objet lancé si vous gardez le bouton **B** enfoncé. Lorsque vous fouettez un objet alors qu'un ennemi vous approche, l'objet ciblera automatiquement l'ennemi le plus près.

INTRODUCTION

Patience Philips est une artiste timide et sensible qui travaille pour Hedare Beauty, une entreprise de cosmétiques qui est sur le point de lancer un produit antiviellisseur révolutionnaire. Elle perd la vie de façon tragique après avoir découvert un horrible secret d'entreprise.

Alors que son corps repose sur une rive perdue, un chat égyptien nommé Midnight qui semble venir d'un autre monde la découvre et lui redonne la vie. En un tour de destin mystique, Patience se trouve transformée en un être surnaturel ayant l'agilité, la vitesse, la force et les sens uniques d'un chat.

Belle et mystérieuse, Catwoman jure de se venger sur ses ennemis. Se baladant entre le bien et le mal, elle est déchaînée, dangereuses et prête à enfoncer ses griffes dans la peau de quiconque croisera son chemin.

Une nouvelle féline vient d'arriver en ville et il va bientôt faire très chaud....

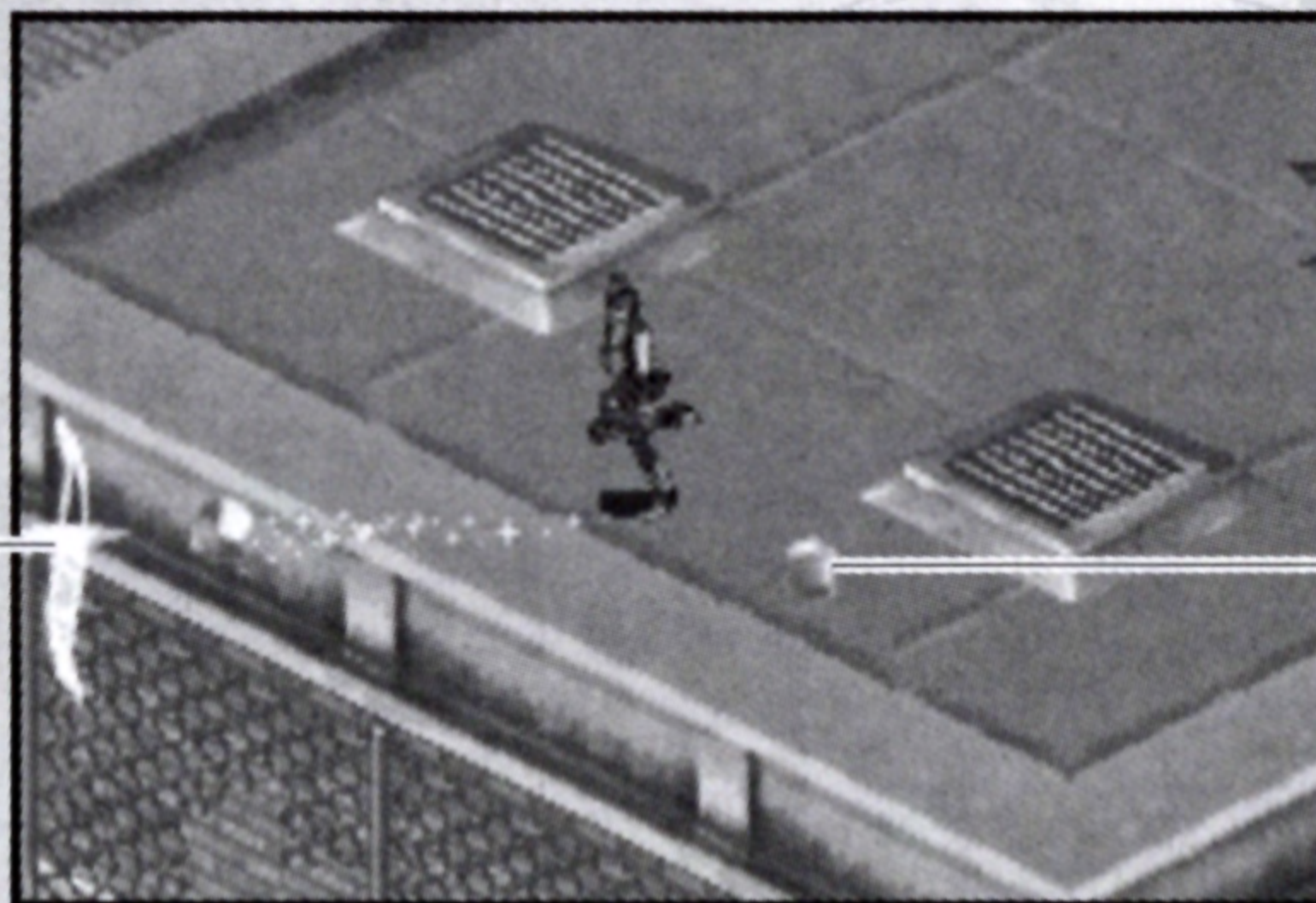
COMMENT JOUER

Puissante grâce aux habiletés extraordinaires de Midnight, Catwoman est maintenant prête à éliminer tous ceux qui tenteront de l'empêcher de se venger. Aidez-la à entraîner en justice les gens responsables du complot de l'entreprise. Sa maîtrise de la jungle urbaine est sur le point de commencer...

GEMMES ET LA BARRE DE VIE

Éparpillés dans l'environnement urbain sont des trésors bleus brillants que Catwoman ne peut résister. Non seulement ils sont beaux, ils ont également une grande utilité. Récoltez-les afin de remplir votre barre de vie.

La barre de vie



Gemmes

Tandis que Catwoman récolte des gemmes, la barre de vie de Catwoman apparaît dans le coin inférieur gauche de l'écran. Lorsque la barre se remplit, Catwoman encaisse mieux les coups et les chutes. Lorsque Catwoman est blessée, la barre se vide. Catwoman s'évanouie si la barre se vide complètement et elle perd toutes ses gemmes.

Des gemmes d'or précieuses peuvent également être trouvées dans la ville. Elles sont plus difficiles à trouver mais elles remplissent la barre de vie plus rapidement que les gemmes bleues.

MODE FAUVE ET LES BIJOUX DE VIE

Une fois que vous avez déverrouillé un mode Fauve spécial à la fin d'un niveau, un bijou de vie apparaît sous la barre de vie. À partir de maintenant, lorsque vous réussirez une attaque sur un ennemi, ce bijou s'illuminera graduellement. Lorsque le bijou est complètement illuminé, Catwoman passe au mode Wildcat Power pour un court laps de temps ce qui lui permet de frapper deux fois plus fort.

REMARQUE : Déverrouillez des états de chats consécutifs pour prolonger la durée du mode Fauve (voir États de chat, p. 40)

Il existe trois niveaux de bijoux de vie différents à déverrouiller. Lorsque Catwoman et le bijou sont complètement illuminés, appuyez sur le bouton **L** + le bouton **R** pour activer sa furie.

Illuminez un bijou de vie complètement et passez en mode Fauve.

Catwoman clignote, ce qui indique qu'elle est en mode Fauve.



MODE FURTIF

Comme toute féline qui cherche sa proie, Catwoman peut utiliser ses habiletés de chasse pour passer inaperçue dans les ombres de la ville en quête de sa proie imprudente. Appuyez sur le bouton **L** pour qu'elle s'accroupisse à 4 pattes, prête à se faufiler dans l'ombre, silencieuse et invisible à toute proie insouciance...pourvu qu'elle reste dans l'ombre.

CONSEIL : En mode Furtif, Catwoman est en mesure d'examiner les circuits de patrouille et d'éliminer des gardes sans être détectée. Ceci lui permet de planifier ses actes plus facilement et d'explorer les alentours davantage.

Restez accroupi et invisible dans les ténèbres de la ville jusqu'à ce que ce soit sécuritaire afin d'éviter le danger. Juger quand il est bon de se faire voir et quand il faut rester invisible est un art que Catwoman doit maîtriser.

ATTAQUE FURTIVE

Lorsqu'elle est déverrouillée, cette attaque spéciale permet à Catwoman d'approcher un ennemi silencieusement par derrière et d'exécuter une superprise à l'aide de son fouet.

Appuyez sur le bouton **B** et maintenez-le enfoncé lorsqu'une icône de chat rouge apparaît au-dessus de l'ennemi pour activer ce mode de manœuvre spéciale et voyez vos ennemis se faire éliminer gracieusement par Catwoman.

CONSEIL : Appuyez sur le bouton **B** à répétition pour éliminer les ennemis plus rapidement.

Attendez que l'icône de chat rouge apparaisse avant d'agir.



SENS DE CHAT

Catwoman utilise instinctivement son sens de chat élevé pour prévoir une situation dangereuse ou pour traquer ses proies insouciantes. Lorsque Catwoman utilise son sens de chat, un filtre vert couvre l'écran et la caméra révèle l'endroit qui attire l'attention de Catwoman.

REMARQUE : Les sens félins sont activés automatiquement.

Sens de chat : Catwoman sent la trace de l'ennemi.



Vue

Transperçant l'obscurité comme s'il faisait jour, la vue de Catwoman lui permet de maîtriser son environnement lorsqu'il fait noir mais aussi de voir le chemin important qu'elle doit prendre afin d'atteindre son but. Sa vue impeccable lui permet d'apercevoir des objets qu'elle croit utiles.

Odorat

L'odorat infallible de Catwoman lui permet de suivre les traces de ses ennemis puisque leur odeur mène Catwoman à eux.

Ouïe

La plupart des ennemis ne semblent pas conscients du bruit qu'ils font, ce qui permet plus facilement à Catwoman de déterminer où ils se trouvent et ce qu'ils planifient. Ils ne sont même pas en sécurité derrière des murs de brique.

ÉTATS DE CHAT

Au cours de son aventure, Catwoman devient de plus en plus coriace. Lorsqu'ils sont déverrouillés, chaque état de chat augmente les dommages que fait Catwoman. Déverrouillez des états de chat consécutifs pour prolonger la durée du mode Fauve. Récoltez assez de gemmes et faites assez de progrès afin de déverrouiller les deux autres états de chat. Elle commence son aventure en mode Chaton.

LES TROIS ÉTATS DE CHAT

Mode Chaton (déjà offert)	Mode Fauve dure 10 secondes
Mode Espiègle	Mode Fauve dure 15 secondes
Mode Panthère	Mode Fauve dure 20 secondes

ENNEMIS

Toute personne qui tente d'empêcher Catwoman de se venger et de rendre justice devient une proie. Les voyous, les gardes, même les policiers peuvent devenir des proies. Tabassez-les juste assez pour qu'ils se rendent compte à quel point c'est une erreur de confronter Catwoman.

Surveillez la barre d'énergie qui se trouve au-dessus de l'ennemi. Cette barre se vide lorsque Catwoman réussit ses attaques. Elle peut étourdir et même assommer ses adversaires si elles les frappe assez souvent. Surveillez également la barre de vie de Catwoman. Si elle subit un trop grand nombre de coups, tout se termine là.

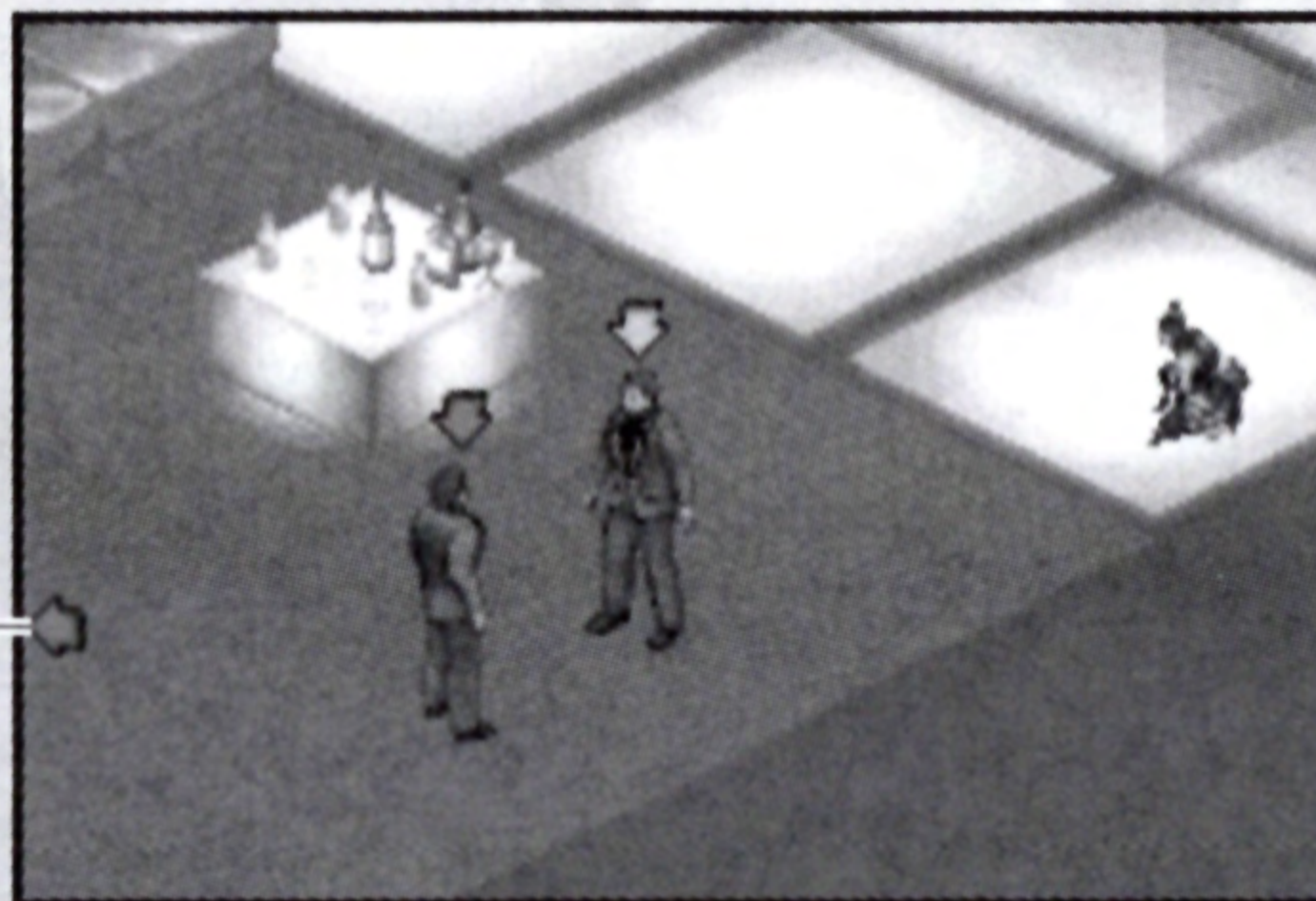
Les ennemis étourdis se relèvent après quelques secondes.



CONSEIL : Les méchants qui sont munis d'un walkie-talkie peuvent demander du renfort. Il est mieux de les attaquer le plus vite possible avant qu'ils aient la chance de s'en servir.

Le sens de chat de Catwoman détecte l'emplacement d'ennemis potentiels et vous les indique à l'aide de flèches au bord de l'écran. Les flèches vertes indiquent qu'il est sécuritaire de bouger. Les flèches rouges indiquent que Catwoman approche du champ de vision d'un ennemi ou qu'elle a déjà été aperçue.

Emplacement des ennemis les plus près.



Si Catwoman se fait entendre ou apercevoir, des icônes apparaîtront au-dessus de ses ennemis :

Si un point d'exclamation apparaît, l'ennemi a aperçu Catwoman. Il est temps de courir ou de vous battre.



Si un point d'interrogation apparaît au-dessus de la tête d'un ennemi, l'ennemi a entendu Catwoman et il la cherche.

ESQUIVER LES BALLES

Attention aux méchants qui portent des fusils. Un curseur vert indique lorsque Catwoman est ciblée par un fusil. Surveillez-le. S'il demeure sur elle et devient rouge, il est presque l'heure de vos adieux, chaton.



Tentez de fuir le curseur.
Confrontez la menace
immédiatement.

La meilleure façon pour Catwoman de fuir un prompt décès et d'utiliser son athlétisme naturel. Déplacez-vous constamment pour fuir le curseur, débarrassez l'ennemi de son arme à l'aide de votre fouet ou confrontez la menace en passant au combat. Si le curseur demeure sur Catwoman, elle n'a que quelques secondes pour se sortir de situation. Elle n'a malheureusement pas neuf vies à vivre.

LASERS ET CAMÉRAS DE SURVEILLANCE

Les lasers empêchent Catwoman de se déplacer librement et la blessent ou la tuent s'ils la touchent. L'ingéniosité est la meilleure façon de les contourner.

La meilleure façon de contourner les caméras de surveillance est de rester hors de leur champ. Si vous déclenchez l'alarme, la vie de Catwoman deviendra beaucoup plus compliquée.

RÉSUMÉ DE FIN DE SCÈNE

Lorsque Catwoman termine une scène, on vous indique le pourcentage et le nombre de gemmes récoltées.

Si Catwoman a performé de façon impressionnante et a récolté un nombre suffisant de gemmes, un nouveau mode Fauve, un nouvel état de chat, un nouveau fouet ou une nouvelle manœuvre Capoeira sera déverrouillé(e).

MENU DE PAUSE

Appuyez sur **START** pour interrompre le jeu et afficher le menu de pause.

Reprendre	Retourner à la partie.
Charger	Charger une partie préalablement sauvegardée.
Options	Régler les paramètres de jeu ou afficher les mentions au générique.
Commandes	Afficher les commandes de jeu et choisir des commandes CLASSIQUES ou ISOMÉTRIQUES.
Mode Veille	Faire durer vos piles plus longtemps et continuer votre partie plus tard. Appuyer sur SELECT + bouton L + bouton R et maintenir enfoncés pour quitter le mode Veille.

TRUCS ET ASTUCES

- Suivez bien les didacticiels en cours de jeu pour maîtriser l'art de déplacer Catwoman dans la ville avec style.
- Lorsque Catwoman court sur un mur, appuyez sur le bouton **A** à la fin de la course pour sauter encore plus loin. N'oubliez pas que Catwoman peut également utiliser cette manoeuvre pour surmonter des obstacles.
- Pour saisir une barre plus haute lorsque vous sautez de barre en barre, appuyez sur le bouton **R** et maintenez-le enfoncé, puis appuyez sur le bouton **A** lorsque Catwoman atteint le maximum de son élan.
- Pour atteindre une barre qui se trouve loin de vous, appuyez sur le bouton **R** et maintenez-le enfoncé pour faire un tour complet de la barre, puis appuyez sur le bouton **A** lorsque Catwoman se trouve face à la direction désirée. Coordonnez bien le tout!
- Attention aux caméras de surveillance et les gardes qui possèdent des walkie-talkies. Tous deux appellent un renfort s'ils aperçoivent Catwoman. Le mode Furtif peut aussi vous aider à les contourner.
- N'oubliez pas que quand Catwoman marche à quatre pattes, elle est lente et discrète. Sur deux pattes, elle est plus visible, même dans l'ombre, et elle fait plus de bruit lorsqu'elle marche ou court. Approchez vos ennemis par derrière pour éviter d'être aperçu.
- Catwoman peut rester silencieuse en mode Furtif même lorsqu'elle bondit.
- L'attaque furtive est la seule attaque que Catwoman peut exécuter en mode Furtif.
- Si vous avez de la difficulté à voir où Catwoman doit aller, accroupissez-vous en mode Traque pour mieux examiner vos alentours.
- Une bulle de dialogue apparaît au-dessus d'un personnage lorsque Catwoman peut converser avec ce personnage.

ENREGISTREMENT ET CHARGEMENT



Enregistrement

La partie se sauvegarde automatiquement à la fin d'une scène et au commencement d'une nouvelle scène.

Chargement d'une partie sauvegardée à partir du menu principal

1. Sélectionnez CONTINUER LA PARTIE SAUVEGARDÉE.
2. Sélectionnez une partie préalablement sauvegardée et appuyez sur le bouton **A**.

REMARQUE : Pour retourner à une option précédente avant de charger, appuyez sur le bouton **B**.

Chargement d'une partie sauvegardée en cours de jeu

1. Appuyez sur **START** pour accéder au menu de pause.
2. Sélectionnez **CHARGER**.
3. Sélectionnez une partie préalablement sauvegardée et appuyez sur le bouton **A**.

GARANTIE LIMITÉE DE 90 JOURS

GARANTIE LIMITÉE D'ELECTRONIC ARTS

Electronic Arts garantit à l'acheteur original de ce produit que le support d'enregistrement sur lequel le(s) programme(s) est(sont) enregistré(s) ne comporte aucun défaut de matériaux ou de fabrication pour une période de 90 jours suivant la date de l'achat. Si le support d'enregistrement présente des défauts au cours des 90 jours de garantie, Electronic Arts s'engage à le réparer ou à le remplacer gratuitement sur réception du support et d'une preuve d'achat au centre de service. La présente garantie est limitée au support d'enregistrement contenant le(s) programme(s), fourni à l'origine par Electronic Arts. Cette garantie ne sera pas applicable et sera annulée si Electronic Arts juge que le défaut du produit résulte d'abus, de mauvais traitements ou de négligence.

Cette garantie limitée remplace toute autre garantie, qu'elles soient orales ou écrites, expresses ou implicites, y compris les garanties de qualité marchande et d'aptitude pour une utilisation particulière, et Electronic Arts ne tiendra compte d'aucune autre forme de représentation ou de réclamation. Si de telles garanties sont incapables d'exclusion, alors ces garanties applicables à ce produit, incluant les garanties de qualité marchande et d'aptitude pour une utilisation particulière, sont limitées à la période de 90 jours mentionnée ci-dessus. Electronic Arts ne sera responsable, en aucun cas, de tout dommage spécial, accidentel ou indirect provenant de la possession, de l'utilisation ou du fonctionnement défectueux de ce produit de Electronic Arts, y compris des bris de propriété, et jusqu'à ce qui est permis par la loi, les blessures corporelles, même si Electronic Arts a été notifié de la possibilité de tels dommages. Certains États américains n'autorisent pas de limitation quant à la durée d'une garantie implicite ni d'exclusions ou limitations concernant les dommages accidentels ou indirects. Donc, les limitations et/ou exclusions énoncées ci-dessus ne s'appliquent peut-être pas dans votre cas. Dans de tels champs d'application, la responsabilité de Electronic Arts sera limitée en vertu de

la loi. Cette garantie vous accorde des droits précis et vous rend admissible à d'autres droits, selon l'État dans lequel vous habitez.

RETOURS À L'INTÉRIEUR DE LA PÉRIODE DE GARANTIE DE 90 JOURS

Veillez retourner le produit accompagné d'une copie de la facture originale portant la date de l'achat ainsi que d'une brève description du problème rencontré. Veillez inclure votre nom, adresse et numéro de téléphone et envoyer le tout à l'adresse ci-dessous afin qu'Electronic Arts puisse vous faire parvenir un nouveau support d'enregistrement. Si le produit est endommagé par un mauvais usage ou par accident, cette garantie de 90 jours est annulée et vous devez suivre les directives données concernant les retours après la période de garantie de 90 jours. Nous vous recommandons fortement d'envoyer votre produit par le biais d'une forme d'expédition retraceable. Electronic Arts n'est pas responsable des produits qui ne se trouvent pas en sa possession.

RETOURS APRÈS LA PÉRIODE DE GARANTIE DE 90 JOURS

Si le support d'enregistrement a été endommagé en raison d'abus, de mauvais usage ou de négligence, ou si le support d'enregistrement présente un défaut après les 90 jours suivants la date d'achat, veuillez retourner le produit accompagné d'un chèque ou d'un mandat-poste de 15,00 \$US à l'ordre d'Electronic Arts, ainsi que d'une brève description du problème rencontré. Veillez inclure votre nom, adresse et numéro de téléphone et envoyer le tout à l'adresse ci-dessous afin qu'Electronic Arts puisse vous faire parvenir un nouveau support d'enregistrement. Nous vous recommandons fortement d'envoyer votre produit par le biais d'une forme d'expédition retraceable. Electronic Arts n'est pas responsable des produits qui ne se trouvent pas en sa possession.

SERVICE DES GARANTIES DE EA

Courriel et Internet : <http://techsupport.ea.com>

Téléphone : (650) 628-1900

ADRESSE POSTALE DU SERVICE DES GARANTIES DE EA

Electronic Arts Customer Warranty

P.O. Box 9025

Redwood City, CA 94063-9025

AVIS

Electronic Arts se réserve le droit d'apporter des améliorations au produit décrit dans ce manuel à tout moment et sans préavis. Ce manuel et le logiciel décrit dans ce manuel sont protégés par des droits d'auteur. Tous droits réservés. Aucune partie de ce manuel ni du logiciel décrit ne peut être copiée, reproduite, traduite, ni transmise par voie électronique sans le consentement préalable par écrit de Electronic Arts, P.O. Box 9025, Redwood City, California 94063-9025.

ASSISTANCE TECHNIQUE— Si vous avez besoin d'assistance sur ce produit, appelez-nous au (650) 628-4322. **Prenez note que l'assistance technique n'est offerte qu'en anglais. Aucun truc n'est dévoilé à ce numéro.**

SERVICE D'ASSISTANCE TECHNIQUE

Courriel et Internet : fr-support@ea.com (en français), <http://techsupport.ea.com> (en anglais)

Adresse postale : Electronic Arts Technical Support
P.O. Box 9025
Redwood City, CA 94063-9025

Si vous résidez à l'extérieur des États-Unis, veuillez vous adresser à l'un des bureaux suivants.

En Australie :

Electronic Arts Pty. Ltd.
P.O. Box 432
Southport Qld 4215, Australia

Au Royaume-Uni :

Electronic Arts Ltd.
P.O. Box 181
Chertsey, KT16 0YL, UK
Téléphone : (0870) 243-2435.

En Australie : Pour obtenir de l'assistance technique ainsi que des trucs et astuces, téléphonez au 1 902 261 600 (0,95\$US la min.), 7 jours par semaine, de 10h00 à 20h00. Si vous avez moins de moins de 18 ans, vous devez obtenir le consentement de vos parents.

Logiciel CATWOMAN ©2004 Electronic Arts Inc. Tous droits réservés. Electronic Arts, EA, EA GAMES et le logo EA GAMES sont des marques de commerce ou des marques déposées de Electronic Arts Inc. aux É.-U. et/ou dans d'autres pays.

Le logo de la balle DC, CATWOMAN et tous les personnages et éléments qui y sont associés sont des marques de commerce et © de DC Comics.



WBIE LOGO, WB SHIELD: TM & © Warner Bros. Entertainment inc.
(s04)

Toutes les autres marques de commerce appartiennent à leurs propriétaires respectifs.
EA GAMES^{MD} est une marque de Electronic Arts^{MD}.



Renseignements légaux importants

La copie de jeux vidéo pour tous les appareils de Nintendo est un acte illégal et strictement interdit par les lois nationales et internationales sur la propriété intellectuelle. Les copies de secours ou d'archives ne sont pas autorisées et ne sont pas nécessaires à la protection de votre logiciel. Les contrevenants seront poursuivis en justice. Ce jeu Nintendo n'est pas conçu pour son utilisation avec des mécanismes de copie non autorisés, ni des accessoires non brevetés. L'utilisation de tels mécanismes annulera votre garantie de produit Nintendo. Nintendo (et/ou tout distributeur ou agent autorisé de Nintendo) n'est pas responsable de dommages ou perte causés par l'utilisation de tels mécanismes. Si l'utilisation d'un tel mécanisme causait le bris de votre logiciel, débranchez soigneusement l'appareil pour éviter tout dommage et initiez de nouveau le mode normal de jeu. Si vous n'utilisez pas ce type de mécanisme et que votre appareil cesse de fonctionner, veuillez contacter le Service à la clientèle ou de soutien technique de l'éditeur du jeu. Le contenu du présent avertissement n'interfère pas avec vos droits légaux. Le présent manuel et tout autre document imprimé accompagnant ce logiciel sont également protégés au terme des lois nationales et internationales sur la propriété intellectuelle.

Proof of Purchase/ Preuve d'achat

Catwoman

1479305



ELECTRONIC ARTS INC.
209 REDWOOD SHORES PARKWAY
REDWOOD CITY, CA 94065

1479305
PRINTED IN USA